ASTRAVIN MEDIZINISCHES ZENTRUM
Crius-Hospital

Abteilung für Neurologie
Rehabilitations-Leitfaden für Vorausgegangene Amnesie



Untersuchungsabteilung für Zwischenfälle
Außerplanetarische Kontrollbehörde auf Hermes
Anlagen:
Medizinischer Bericht des Crius-Krankenhauses
Leitfaden für das CCN
P.A.D. Benutzer-Handbuch

Lieber Ser Arris,

Wie ich hörte, wurden Sie aus der Notaufnahmestation entlassen, kurz nachdem Sie das Bewußtsein wiedererlangt hatten. Ich war mir nicht sicher, ob Sie aufgrund der besonderen Umstände bei Ihrer Ankunft hier vom Dienst befreit wurden, und ich hielt es für angebracht, ein paar Ihrer Fragen im voraus zu beantworten.

Was das Schiff betrifft, mit dem Sie hier ankamen, muß ich Ihnen leider mitteilen, daß eine Überprüfung der Zulassung ergab, daß es vor wenigen Wochen in der Nähe von Nav 153 gestohlen wurde. Es wurde von den zuständigen Behörden konfisziert.

Bei einer Überprüfung des Bordcomputers stellten wir fest, daß bereits vor dem Start auf Crius ein Navigationskurs vom Crius-Umgebungsraum nach Hermes in den Computer eingegeben wurde, woran Sie nach eigener Aussage keine Erinnerung haben. Sie hielten allerdings die Behauptung aufrecht, daß Sie von zwei Männern mit schwarzen Umhängen entführt und in ein Schiff gesetzt wurden; und Sie behaupteten, sich nur noch daran erinnern zu können, daß Sie anschließend auf Hermes aufwachten.

Da Sie bei Ihrer Ankunft mit einer Uniform bekleidet waren, die bei Rehabilitationsmaßnahmen getragen wird, nahmen wir uns die Freiheit, uns an das Krankenhaus auf Crius zu wenden. Man bestätigte uns, daß Ihr Name Ser Lev Arris ist, und daß Sie nach einer Explosion und Brandkatastrophe auf dem Rehabilitations-Gelände vermißt wurden.

Das Krankenhaus auf Crius teilte uns außerdem mit, daß Sie sich von einer Infektion mit dem AOD-Virus erholten, als Sie entführt wurden. Aufgrund Ihrer Aussage und des Bescheids durch das Krankenhaus sind Sie daher in diesem Fall von jedem Verdacht befreit.

Ihr Guthaben wurde wieder zurückerstattet, abzüglich Landegebühren, Kosten des medizinischen Notfalldiensts, Kosten für Abtransport und Beschlagnahme Ihres Schiffes, Auslagen für Kleidung und P.A.D., die Sie im OSEM erhielten, und einer geringen Bearbeitungsgebühr.

Das Krankenhaus auf Crius hat ebenfalls Gebühren für die geleisteten Dienste abgebucht, da Sie dort nicht offiziell entlassen wurden. Man schickte den beigefügten Krankenhausbericht, den Sie vielleicht gern mit Ihren Unterlagen aufbewahren möchten, und Hinweise zur Rehabilitation, die Ihnen bei Ihrer weiteren Erholung eine Hilfe sein könnten.

Sie werden auch feststellen, daß wir Ihren Zugang zum Kabinen-System des CCN wieder eingerichtet haben.

Wir heißen Sie auf Hermes willkommen, Ser Arris. Falls Ihnen der Sinn nach etwas "Lokalkolorit" und vielleicht einem Drink steht, sollten Sie es einmal im Sinners Inn versuchen - ich bin dort gewöhnlich in der "Triples Night". Ich wünsche Ihnen einen angenehmen Aufenthalt.

Mit freundlichen Grüßen

Jessica Montpellier (Zollbeamtin)

KRANKENHAUSBERICHT





NAME: **Ser Lev Arris**

ALTER: **30**

DIAGNOSE: **Vorausgegangene Amnesie**

BETREUUNG: **Dr. Janna Frevel, Dr. Yvan Loomis**

ZUSAMMENFASSUNG

Das Krankheitsbild entstand bei Ser Arris vermutlich durch beschleunigte Depassivität nach einem langen künstlichen Schlaf, als er aus Trümmerresten eines Frachtschiffs herausgezogen wurde, das kürzlich im Raumhafen von Mendra kollidierte (Einzelheiten siehe CCN-Datenbank). Es wurde festgestellt, daß der Patient an Amyotrophischer Ossikularer Degeneration litt, die durch ein Programm mit Eigenvirenbehandlung geheilt werden konnte. Es wird angenommen, daß Ser Arris vor einigen Jahren in den Zustand temporär unterbrochener Animation versetzt wurde, als man bei ihm den AOD-Virus fand, der seinerzeit noch nicht heilbar war. Der Patient ist jedoch inzwischen bei ausgezeichneter Gesundheit und erholt sich physisch sehr schnell. Ob sein Lang- und Kurzzeitgedächtnis jemals zurückkehrt, kann jedoch noch nicht vorhergesagt werden, obwohl bereits Bathyzephal-Scans und eine Heilbehandlung in Form einer Hyperkutanen Zephal-Leukotomie durchgeführt wurden. Er sprach gut auf Mental- und Physiotherapien an, und die behandelnden Ärzte sind der Meinung, daß der Patient in 12 Tagen das Krankenhaus verlassen kann.

NACH DER ENTLASSUNG

Während Ihrer Genesungszeit erlangten Sie ein bestimmtes Maß an mentaler Rehabilitation, damit es Ihnen leichter fällt, außerhalb der Klinik ein normales Leben zu führen, bis Ihr Gedächtnis wiederhergestellt ist. In diesem kleinen Heft können Sie bei Bedarf nachsehen, wie die gebräuchlichsten Informationssysteme bedient werden, mit denen Sie zu tun haben: das CCN-Kabinen-System und Ihr Persönliches Zugangsverzeichnis (PAD). Diese beiden Systeme versorgen Sie mit allen Daten und Zugriffen, die Sie benötigen, um zurecht zu kommen und Ihr Leben wieder aufzubauen. Und falls Sie weitere medizinische Hilfe benötigen - unsere Türen stehen selbstverständlich allen offen, deren Kreditwürdigkeit intakt ist.

Mit dieser Broschüre erhalten Sie gleichzeitig ein Exemplar des Flughandbuchs "Wie im Himmel", das Ihnen Anhaltspunkte geben soll, wenn Sie zu anderen Sternen reisen. Lesen Sie es aufmerksam, denn Unfälle im Raum sind oftmals sogar für uns zu folgenschwer und unheilbar, so daß wir Sie nicht retten könnten.

Und schließlich noch einige nützliche Ratschläge.

- Achten Sie auf Emails und die wichtigen Neuigkeiten, die sie enthalten könnten. Ein Verwandter, Freund oder Partner möchte sich vielleicht mit Ihnen in Verbindung setzen.
- Wenn Sie sich auf die Suche nach Ihrer möglichen Vergangenheit machen, sollten Sie alle Orte aufsuchen, die die Transit-Karte Ihres PAD ausweist; vielleicht wartet dort jemand auf Sie!?
- Die lebensnotwendigen Dinge sind nicht billig, doch Sie können sich Geld verschaffen, wenn Sie mit Waren handeln oder Missionen übernehmen - Sie finden beides im CCN-Kabinen-System.
- Innerhalb des Tri-Systems kann es gefährlich sein, Essen zu gehen. Prüfen Sie alle Gerichte mit einem Bakteriomitter, ehe Sie sie verzehren.
- Hüten Sie sich stets vor Wesen, die Augen am Hinterkopf haben.

Und nun viel Glück da draußen. Ich wünsche Ihnen eine schnelle Erholung und ein zufriedenes Dasein.



DAS KOMMERZ- UND KOMMUNIKATIONSNETZWERK

DAS KOMMERZ- UND KOMMUNIKATIONSNETZWERK

„Damit Sie nicht den Anschluß verlieren"

Das moderne CCN, wie wir es kennen, hat sich natürlich fast genauso entwickelt wie all die anderen systemübergreifenden Datennetze in anderen Universen. Es tritt ein Zeitpunkt ein, an dem jeder einzelne sentimental genug ist, um ein bißchen zwischen den Planeten hin- und her zu zockeln, um dann festzustellen, daß man für die eigene Währung auf anderen Welten nicht mal ausreichend Essen für ein kleines Pelztier bekommt, und es manchmal schwierig ist, überhaupt irgend etwas zu kaufen, wenn die einheimische Sprache aus Ultraschall-Quietschen und -Klicken besteht - besonders dann, wenn man seinen Sprachführer im Raumhafen liegen gelassen hat. Was schließlich dabei herauskommt, ist ein Datensystem, das Kauf- und Informationsquellen in einem allumfassenden, leicht anzuwendenden Format kombiniert. Tja, wir sagen leicht anzuwenden ... haben Sie jemals bemerkt, wie diese leitenden Tachyo-Tripiolotik-Physiker, genau wie all die anderen in diesem Fachgebiet, die Terminals auch bei den einfachsten Eingaben verstört und ratlos anstarren? Um dieses Problem zu mildern und dabei zu "helfen, daß Sie nicht den Anschluß verpassen" präsentieren wir Ihnen eine einfache Anleitung, wie man die besten Geräte, Deals oder auch photonen-behandelten Stahl über das CCN findet - oder das "Kabinen-System", wie es manchmal in den umgangssprachlichen Sackgassen unseres Systems genannt wird.



LOGON

Sobald Sie auf einem Planeten gelandet sind, sollten Sie sich zu allererst ins CCN einloggen. Das geht ganz einfach, indem Sie eine der vielen Kabinen in den Raumhäfen benutzen; Sie werden dann einer Zulassungs-Identifikation durch Retina-Scan und Fingerabdruck unterzogen, allerdings kann es sein, daß Sie auch noch einen genetischen Fingerabdruck (DNA) nehmen lassen müssen, wenn das Gerät es nicht schafft, Sie eindeutig zu identifizieren (meistens liegt das an den trüben Augen nach durchzechter Nacht oder an schmutzigen Händen. Daher kommt auch der Aphorismus, daß die zwei besten Freunde eines Geschäftsmanns ein sauberer Verstand und saubere Hände sind).

Es ist wichtig, daß Sie sich häufig einloggen; das CCN ist ein Medium, das kontinuierlich auf den neuesten Stand gebracht wird, und wenn Sie es zu lange Zeit meiden, sind Sie ganz schnell nicht mehr auf dem laufenden darüber, was so rings herum in der Galaxis passiert. Das kann fatale Folgen haben oder Sie zumindest in finanzielle Verlegenheit bringen. Bestenfalls passiert es Ihnen, daß Sie mit einer vollen Ladung H_20 auf einem Planeten ankommen und dann entdecken, daß dort gerade Überschwemmung herrscht (da trifft das Sprichwort "Bier zu Bex bringen"); im ungünstigeren Fall fliegen Sie unvorbereitet durch ein von Piraten belagertes Territorium, das letzte Woche noch so sicher war wie ein Banktresor auf Janus IV.

Wenn Sie dann tatsächlich eingeloggt sind, wird Ihnen eine kleine Einführung gezeigt, damit es Ihnen nicht langweilig wird, während CCN die Informationen über Vermögen, Schiff, Fracht, neueste Ortsveränderungen und Gesundheit aus Ihrem Persönlichen Zugangsverzeichnis (PAD) herunterlädt. Wenn alles in Ordnung ist, erhalten Sie Zugang zum Hauptmenü.

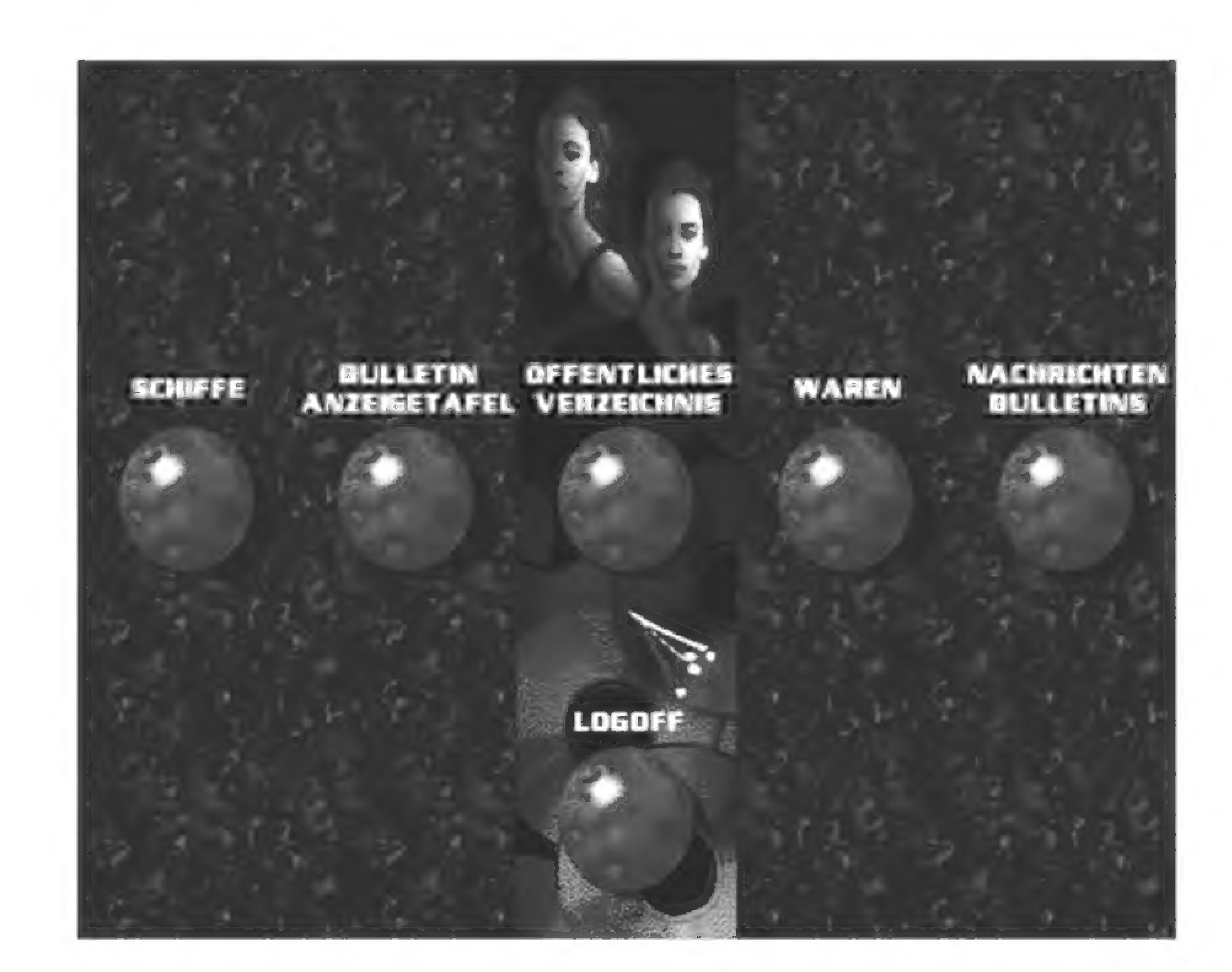


HAUPTMENÜ

Wenn Sie Verbindung zum CCN haben, stehen Sie zuerst dem Hauptmenü gegenüber, das durch das psychologisch aufbereitete intuitive Kontrollsystem höchsten Komfort bei der Benutzung bietet - und dank der beruhigenden Musik und der eingesetzten Piktogramme nur wenig Frustration verursacht.

Auch hinsichtlich der Daten ist das Interface des Hauptmenüs ohne Zweifel eins der größten Wunder unseres Zeitalters. Durch Einsatz der allerneusten biomorphen "Lebendprozessor"-Technologie steht der Bildschirm an der Spitze des hierarchisch aufgebauten Systemdatennetzes. Fünf schlichte Symbole (besser bekannt als "Biosphären") stellen dem Benutzer eine ständig aktualisierte Quelle von absolut korrekten Daten zur Verfügung (ein Erfolg der vielgepriesenen "Chaos-Logik" im Prüfschaltkreis des biomorphen Prozessors). Schätzungsweise würde die im CCN gespeicherte Datenmenge einen konventionellen Computer auf Silikonbasis beanspruchen, der etwas größer ist als der Gasriese Aidet Major.

Vom Hauptmenü aus hat der Anwender sechs Auswahlmöglichkeiten; man kann sich ausloggen, um das CCN zu verlassen, wenn man auf das Icon unten in der Mitte klickt oder die Dienste des CCN nutzen und auf eine der fünf Biosphären klicken, um in den gewählten Bereich zu gelangen. Die fünf Kategorien werden auf den folgenden Seiten beschrieben (von links nach rechts).



SCHIFF KAUFEN/VERKAUFEN

Sobald Sie das Verzeichnis Schiff aktiviert haben, werden Ihnen drei Untergruppen gezeigt, über die Sie Ihr Schiff kaufen, reparieren und verändern können. Das sind:

SCHIFF KAUFEN/VERKAUFEN

Da alle führenden ansässigen Händler angeschlossen sind, ist der Bereich Schiffshandel im CCN für einen wählerischen Geschäftsreisenden der richtige Ort, um einen neuen Plasma-Antrieb anzuschaffen. Da alles durch CIS überwacht wird, ist die Schiffsbörse im CCN zu 100% legal; es ist so gut wie unmöglich, daß ein Anwender des CCN hereingelegt wird und ein Fahrzeug erwirbt, das fehlerhaft oder gestohlen ist oder an dem herumgepfuscht wurde. Der Erlaß über Standardpreise, den die Liga der Interplanetaren Fahrzeughersteller vor drei Jahren erarbeitete, beinhaltet, daß die Preise der Fahrzeuge innerhalb des gesamten Tri-Systems konstant bleiben.

Die Benutzung des Interfaces ist kinderleicht; Ihr derzeitiges Schiff - wenn Sie eins haben - wird auf dem oberen linken Bereich des Bildschirms beschrieben, einschließlich der Angaben über seinen Marktwert und Ihr Guthaben und Kreditlimit. Die Abwicklung unserer Verkäufe schließt selbstverständlich Inzahlungnahme mit ein - Sie können die Kaufkraft Ihres ganzen Kreditrahmens nutzen.

Wenn Sie die Liste der gegenwärtig angebotenen Schiffe durchgehen, wird die Schaltfläche Kaufen erleuchtet, wenn etwas in Ihrer Preisklasse dabei ist. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie Ihre Meinung ändern, denn wir nehmen auch gern ein Schiff auf die übliche Weise sofort wieder in Zahlung, falls Sie etwas finden, das Ihnen noch besser gefällt. Auf der rechten Seite des Bildschirms finden Sie zur Veranschaulichung eine Abbildung des Schiffes und darunter alle wichtigen technischen Daten.

Wenn Sie eine Kaufentscheidung getroffen haben, finden Sie den Button zum Verlassen des Bildschirms in der oberen rechten Ecke.

Bitte beachten: Die Vorgehensweise ist auf allen Auswahlbildschirmen gleich.

KAUFEN/VERKAUFEN

AKTUELLES SCHIFF	-
WERT AKTUELLES SCHIFF	0
CREDITS	13.500
GESAMTCREDITS	13.500

SCHIFFE	KOSTEN
Drakkar	90.000
Danrik	250.000
Duress	60.000
Ketzer	100.000
Faldari	160.000

Drakkar

MAX. GESCHW.
BEWEGLICHKEIT
SCHILDE
PANZERUNG
GESCHÜTZE
RAKETENAUFN.
ZUSATZMODULE

SCHIFFE REPARIEREN

Diese Funktion ermöglicht dem CCN, sich als Vermittler einzuschalten und in Ihrem Auftrag die Verbindung zu ausschließlich renommierten und geprüften Technikern und Monteuren herzustellen, damit Ihr Fluggerät tiptop in Ordnung und NeoBristol-modern bleibt. Wie Sie vielleicht schon vermuten, sind Reparaturdienste, die über das CCN vermittelt wurden, durch die Netzwerks-Garantie rechtlich voll abgesichert hinsichtlich der Qualität der Ausführung. Dank der sowohl durch die CCN-Geschäftsleitung und das CIS eingebauten Kontrollen dürfte es unmöglich sein, daß Kunden übervorteilt, hereingelegt oder schlecht beraten werden.

Mit Hilfe hochentwickelter Diagnoseprogramme stellen wir den Grad der Beschädigung an verschiedenen Bereichen Ihres Schiffes fest und zeigen Ihnen das anschaulich mit Prozentangabe und Abbildung in der oberen rechten Ecke des Bildschirms, wobei 100% so gut wie neu bedeutet. Die verschiedenen beschädigten Systeme können Sie auswählen, wenn Sie die Regler auf den grünen und roten Statusanzeigen anklicken. Instandsetzung ist heutzutage ein teures Geschäft, und wir bieten unseren Nutzern die Option, die Größenordnung der Reparatur eines bestimmten Systems zu überwachen - dazu benutzen Sie die eben genannten Regler. Wenn Sie sie nach rechts schieben, wird der Reparaturumfang erhöht und damit auch die Kosten, die außen rechts auf dem Bildschirm einzeln und als Gesamtsumme oben links unter Ihrem Kreditrahmen angezeigt werden. Damit es keine Zahlungsprobleme gibt, läßt das System es nicht zu, daß eine Reparatur mehr kostet, als man sich leisten kann.

Wenn Sie den gewünschten Reparaturumfang eingestellt haben, könnten Sie gleich bezahlen, indem Sie auf die Schaltfläche Bezahlen klicken. Falls Sie an dieser Stelle abbrechen wollten, können Sie entweder noch zahlen oder die Reparatur ablehnen. Für den Anwender, bei dem Geld keine Rolle spielt, gibt es einen Button Reparatur komplett, wodurch alle beschädigten Systeme im Rahmen Ihres Budgets gleichmäßig gut repariert werden.

SCHIFF REPARIEREN

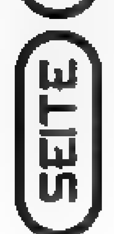
CREDITS 3.500
REPARATURKOSTEN 0

REPARATUR KOMPLETT

PANZER 100%

SYSTEM	STATUS	KOSTEN
PANZERUNG		0
FUNKANLAGE		0
STEUERUNG		0
NACHBRENNER		0
WAFFEN		0
SCHILDE		0
ZIELEN	AUS EIN	0

AUSRÜSTUNG KAUFEN/VERKAUFEN



Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihr Schiff mit Geschützen, Raketen und anderen Geräten auszurüsten, damit seine Leistung verbessert wird und Sie bei Auseinandersetzungen im Vorteil sind. Der Bildschirm ist wieder gleich aufgebaut; oben links finden Sie Ihren gegenwärtigen Schiffstyp und Ihre aktuelle Geldsituation und darunter die vorrätigen Waffenarten und die Buttons Kaufen/Verkaufen.

Die Auswahl der Ausrüstungen wurde auf Drängen der CIS und verschiedener planetarer Militärs standardisiert und enthält Waffensysteme, deren technologischer Entwicklungsstand keine Bedrohung für die bestehende Ordnung zu sein scheint.

Im Bereich darunter werden Ihnen auf einer Skizze Ihres gegenwärtigen Schiffes die vorhandenen und die bereits benutzten Montagepunkte gezeigt. Die drei verschiedenen Arten Module, Raketen und Geschütze können über die dreieckigen Buttons gewählt werden, die rings um das Schiff angebracht sind, und dadurch wird auch dieses Modell auf der Liste unten rechts auf dem Bildschirm aktiviert.

Oberhalb der Liste stehen Bezeichnung und Preis des gewählten Objektes, und auf einer animierten Abbildung können Sie es gut betrachten. Über die Buttons rechts neben dem Bild kann man auf eine kurze Beschreibung umschalten. Wenn Sie einen Ausrüstungsgegenstand kaufen möchten, klicken Sie auf einen unbenutzten Montagepunkt und markieren Sie ein Gerät aus der Liste. Wenn Sie genügend Credits haben, genügt ein Klick auf die Schaltfläche Kaufen, damit das Gerät montiert wird und Ihr Kontostand entsprechend abnimmt. Wenn es noch weitere unbenutzte Montagepunkte gibt, ist der nächste bereits ausgewählt, um bestückt zu werden. Wenn Sie einen Ausrüstungsgegenstand verkaufen möchten, klicken Sie auf das montierte Gerät auf Ihrem Schiff und dann auf die Schaltfläche Verkaufen.

Sie sollten noch wissen, daß die Aufstellung der verfügbaren Ausrüstungsgegenstände nicht unbedingt vollständig ist; es werden nicht nur ständig neue Waffensysteme entwickelt und auf den freien Markt gebracht, sondern Sie können sogar ein paar Leute treffen, die einen Prototyp oder eine Sonderanfertigung eines Waffensystems besitzen. Da es allerdings wahrscheinlich ist, daß sich eine solche Gelegenheit nur bei einer persönlichen Begegnung ergibt, wäre es höchst ungewöhnlich, wenn Sie das CCN einschalten, um ein solches Geschäft durchzuführen.

AUSRÜSTUNG

SCHIFF	Straith
CREDS	3.500

Kühleinheit MkI	KOSTEN
	6.000

MODULE

KAUF

ITEM	KOSTEN
Kühleinheit MkI	6.000
Kühleinheit MkII	12.000
Kühleinheit MkIII	24.000
Kühleinheit MkIV	48.000

DAS SCHWARZE BRETT

Das CCN unterhält außerdem einen lebhaften Informationsdienst, der kontinuierlich erneuert wird, damit Sie stets die neuesten Mitteilungen über aktuelle Systemanpassungen und verfügbare Dienstleitungen oder Marktbedürfnisse erhalten. Es ist der richtige Ort, an dem man eine ertragreiche Mission übernimmt, einen Flügelmann zur Unterstützung einstellt oder ein Frachtschiff mietet. Um ein am Schwarzen Brett angepinntes Angebot anzunehmen oder näher anzusehen, klicken Sie einfach auf das als Platzhalter dienende Symbol.

Wir möchten Sie noch darauf hinweisen, daß dies ein Bereich ist, für den die Geschäftsleitung des CCN die tatsächliche Rechtmäßigkeit und Wahrheit der Angaben nicht garantieren kann. Nach langwierigen Rechtsstreitigkeiten mit der FUDGIT, der Vereinigung der Arbeitsvermittler und auch der "Humanistischen Gesellschaft zum Schutz der Freiheit zu lügen", ist das CCN gesetzlich verpflichtet, den Text des Dienstleistungs-Anbieters zu senden, auch dann, wenn das Prozessor-Wesen des CCN den Verdacht hegt oder sogar weiß, daß die Information falsch ist. So wird der systembeherrschende Konflikt zwischen der Genauigkeit der Technologie und der Oberflächlichkeit der Menschheit um eine weitere Episode ergänzt.

Obwohl Sie eine reichhaltige Auswahl an Personen vorfinden werden, die über das Schwarze Brett Hilfe anbieten oder suchen, können all diese Dienste zusammengefaßt werden, so daß Sie in eine der folgenden Kategorien passen.

NACHRICHTENTAFEL

FLÜGELMANN



CHARTERN
365 CR

FRACHTER



550 TONNEN
240 CR

FRACHTER



750 TONNEN
390 CR

FLÜGELMANN



CHARTERN
260 CR

FRACHTER



900 TONNEN
630 CR

FRACHTER



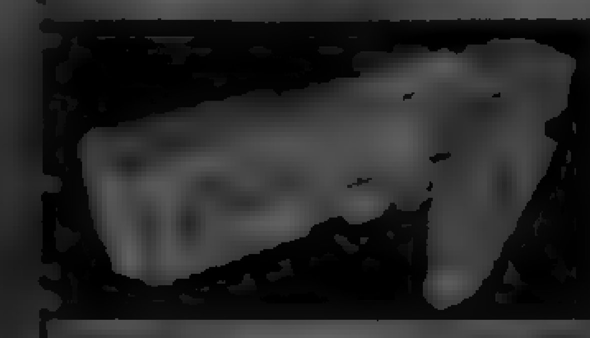
400 TONNEN
110 CR

FRACHTER



250 TONNEN
50 CR

FRACHTER



1.500 TONNEN
920 CR

FLÜGELMANN

CHARTERN
280 CR

FRACHTSCHIFFE

Wenn Sie auf verschiedenen Planeten mit Waren handeln möchten, benötigen Sie ein Frachtschiff, um den Transport durchzuführen. Die Piloten rechnen beim Start von einem Planeten pro Flug ab - anders, als wenn Sie über das Kabinen-System buchen; daher ist es äußerst wichtig, daß Sie noch genug Geld übrig haben, um die Mietgebühr zu zahlen. Wenn das nicht klappt, werden Sie über das PAD gewarnt und erhalten so lange keine Starterlaubnis, bis Sie bezahlt haben.

Die Informationsbildschirme für Frachtschiffe enthalten alle erforderlichen Angaben, die Sie benötigen, um über eine Anmietung zu entscheiden. Sie können dann mit den Buttons zu beiden Seiten des großen Augensymbols akzeptieren oder ablehnen. Sobald Sie ein Schiff gechartert haben, wird das am Schwarzen Brett entsprechend angezeigt. Sollte ein Nutzer jedoch seine Meinung ändern, kann er ohne Geldverlust jederzeit eines der anderen Schiffe anmieten - die einzige Ausnahme von dieser Regelung ist, wenn Sie ein Schiff chartern wollen, dessen Laderaum nicht ausreicht, um Ihre gesamten Waren unterzubringen. In einem solchen Fall können Sie nur die Wahl ablehnen.

NACHRICHTENTAFEL

JA NEIN

FRACHTER

Ogan

FLÜGELMANN

AKZEPTIERT

KOSTEN PRO FAHRT	240
MAX. GESCHW.	220
BEWAFFNUNG	1
SCHILDKLASSE	4
BEWAFFNUNGSKLASSE	7
KAPAZITÄT	550
LADEBUCHTEN	6

750 TONNEN 390 CR

1.500 TONNEN 920 CR

FRACHTER

250 TONNEN

900 TONNEN 630 CR

400 TONNEN 110 CR

900 TONNEN 630 CR

550 TONNEN 240 CR

FLÜGELMÄNNER

Es gibt eine breite Palette von Wingmen, die Sie zur Unterstützung und zu Ihrem Schutz während einer Reise durch den Raum engagieren können. Dabei ist es wichtig, ihre Profile sorgfältig zu studieren, um sicherzustellen, daß sie für Ihren Einsatz auch geeignet sind. Manchen Wingmen fehlt es sowohl an notwendiger Fähigkeit als auch an Erfahrung, um besonders ausgefallene oder schwierige Missionen durchzustehen.

Wenn Sie sich entschließen, den Dienst eines Flügelmanns in Anspruch zu nehmen, klicken Sie dazu auf den Button Akzeptieren. Seine Vergütung wird sofort von Ihrem Konto abgebucht, und der Wingman wird mit Ihnen starten, sobald Sie den Planeten verlassen. Genau wie Frachtschiff-Piloten bezahlen Sie einen Flügelmann nur für einen Flug. Wenn Sie einen Wingman eingestellt haben und möchten vielleicht statt dessen lieber einen anderen haben, werden Ihnen nur 50% der gezahlten Vergütung erstattet. Piraterie-Gesetze der Konföderation verbieten es, mehr als einen Flügelmann zur selben Zeit zu engagieren.



JA NEIN

FLÜGELMANN



NAME Vicksen Aureola
ERFAHR. Überdurchschnittlich
SCHIFF Skecis Mk II
CHARTERN 260
ZITAT
'Mmmmmmm... Ich bin heiß drauf heute'
HINTERGRUND

Pilotin, Pin-up und Schürzenjägerin: Aureola ist die große Favoritin aller Händler innerhalb und außerhalb des Cockpits. Obwohl ihre drallen Reize ihr ein sicheres Einkommen und einen großen Bekanntheitsgrad überall im Tri-System beschert haben, ist sie doch in

MISSIONEN

Eine traurige Begleiterscheinung dieser turbulenten Zeiten ist es, daß viele Kriminelle durch das Fehlen einer starken systemübergreifenden Führungsstruktur eigentlich nur noch ihre gerechte Strafe erhalten durch den Einsatz dieser kampferprobten und geldgierigen Einzelgänger, die man Kopfgeldjäger nennt (Querverweis: #EARUSA09183 Mythen des Menschlichen Ursprungs: Der Wilde Westen). Aus diesem Grund wurde auch die Kategorie Missionen in das CCN mit aufgenommen, die allen Bewohnern des Tri-Systems ein öffentliches Forum anbietet, das frei von jeder Zensur ist. Allerdings wird diese Einrichtung mittlerweile für alle möglichen Arten von Raumreise-Diensten genutzt, nicht nur für Selbstschutz-Zwecke, wie es ursprünglich geplant war.

Obwohl es keine Beschränkung für die Art der Bekanntmachungen gibt (und einige davon sind aus sozialer Sicht tatsächlich derart unkonventionell, daß man schon recht tolerant eingestellt sein sollte, wenn man sie liest), sollten Sie wissen, daß das CIS bekanntlich etwas im Hinblick auf die stark provozierenden und eindeutig illegalen Mitteilungen unternommen hat. Denken Sie also daran, daß Sie aufpassen müssen, wenn Sie sich auf eine dieser weniger appetitlichen Missionen melden; Sie könnten ganz schnell in große Schwierigkeiten mit den Behörden geraten.

Genau wie Frachtschiffe und Flügelmänner können Sie eine angezeigte Mission akzeptieren oder ablehnen. Das System wird allerdings nicht zulassen, daß Sie einen weiteren Einsatz übernehmen, wenn Sie über das Schwarze Brett oder per Email bereits drei Missionen angenommen haben. Bitte denken Sie daran, daß wir aus den oben genannten Gründen nicht immer für die Integrität der Personen garantieren können, die solche Missionen anbieten.

Für jene Piloten, denen die Entfernung wichtig ist, zeigt die Zahl in Klammern hinter dem Einsatzort, wie weit entfernt von der jetzigen Position die Mission stattfindet.

Wenn Sie mehr als eine Mission annehmen, müssen Sie wahrscheinlich jedes einzelne Missionsziel erfüllen, da Sie sonst keine der nicht beendeten Missionen auf einem Planeten oder einer Raumstation abschließen können.

NACHRICHTENTAFEL

JA NEIN

AUFTRAG

VON: BEXISCHER BRAUER-BUND (BBB)

Wir planen ein auf Bex ein großes Bierfest. Eine solche Fete bringt erfahrungsgemäß einigen Ärger mit sich, vornehmlich mit Piraten, und daher engagieren wir freie Piloten, die die Zahl solcher Elemente in der Gegend klein halten sollen. Angeblich sollen die Jinellas und Chirichans übereingekommen sein, sich ruhig zu verhalten und die Papagos mögen ohnehin keine Parties. Sie müssen daher nur die gottverdammten Kiowans, die immer für einen Tumult gut sind, dazu bringen, dem Fest fernzubleiben. Wir benötigen einen Piloten, der die Nav-Punkte um Bex (Nav-Punkt 2)(14) abfliegt und dafür sorgt, daß die anwesenden Kiowans nicht lange genug leben, um Streitereien anzuzetteln.

5.3

LOHN
9.900 CR

ÖFFENTLICHES VERZEICHNIS

Dieser Bereich des CCN stellt ausführliche Informationen über Personen, Firmen, Fahrzeuge und Planeten zur Verfügung, mit denen Sie zu tun hatten und die mit Ihrem PAD aufgezeichnet oder über einen anderen Computer eingespeist wurden. Daher ist es kein Wunder, daß die Liste der Eintragungen mit der Zeit ständig wächst. VERGESSEN SIE NICHT, daß diese Datenbank Neueintragungen vornimmt, sobald andere gelesen wurden, und gleichzeitig auch wichtige Ortsangaben über das Verbleiben insbesondere von Personen und Firmen auf der Navigationskarte Ihres PADs erfaßt. Außerdem werden Vermerke über wichtige "Fundsachen" in all Ihre elektronischen Notizbücher eingefügt.

Das Öffentliche Verzeichnis wird erstellt, gepflegt und aktualisiert durch die DID (Abteilung für Informations-Ausgabe), einer passiven Unterabteilung des CIS. Das Verzeichnis selbst basiert auf den offiziellen CIS-Daten, wobei jedem Benutzer von der Behörde willkürlich eine Datenschutzgrenze gesetzt wird. Die höchste Stufe dieser Civilian Security Clearance (Zivile Datenschutzgrenze) ist Gamma Double-Plus, doch diese Ehre wird nur den wirklich Reichen, den sehr Gefährlichen und den Klatschspalten-Kolumnisten zuteil.

Alle vier Abschnitte sind sehr ähnlich aufgebaut: mit einer Liste der Eintragungen im oberen linken Bildschirmbereich, einer Reihe von Bewertungskriterien darunter und einer Zusammenfassung der Hintergrundinformationen ganz unten. Der Ort der Eintragung wird durch ein animiertes Bild des dazugehörigen Planeten oder Planetoiden repräsentiert oder einem Symbol, das die Position darstellt, wenn diese nicht sicher oder nicht bestimmbar ist. Auf der rechten Seite des Bildschirms wird das neueste, erhältliche Bild der Person (oder des Gegenstands) eingeblendet.



Anhur
Athos
Bex
Corinthias
Crius

NAME:
Athos
SYSTEM:
Issac
ATMOSPHÄRE:
Atmung möglich
DURCHMESSER:
1,982 Meilen
BEVÖLKERUNG:
7,256,094

HINTERGRUND:
Athos' ökonomische Struktur ist breiter gefächert als die meisten anderen der kleinen Welten. Obwohl einst wegen seiner reichen Mineralvorkommen gegründet, haben sich auf Athos auch andere Industriezweige entfalten können. Es ist eine der Außenwelten, die ihre Rohstoffe nicht nur abbauen, sondern auch vor Ort weiterverarbeiten, was der Kolonie eine

WAREN

In diesem Abschnitt können Sie mit den unterschiedlichsten Waren handeln, die im Tri-System anzutreffen sind. Zu Anfang werden Sie aufgefordert, ein Standard-Frachtschiff zu chartern, falls Sie gerade keines unter Vertrag haben. Das können Sie über den Button oben in der Mitte des Bildschirms erledigen. Mit demselben Button können Sie allerdings auch den Vertrag für Ihr derzeitiges Frachtschiff beenden und jederzeit alle Waren zu ortsüblichen Tarifen verkaufen.

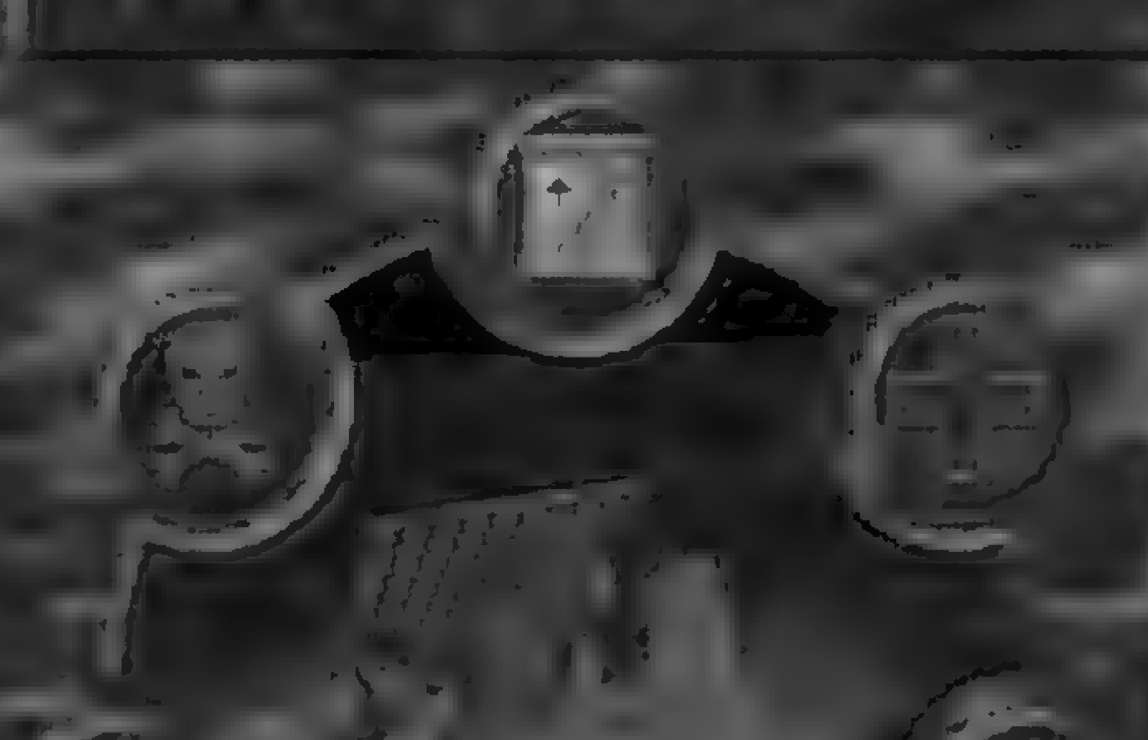
Links von dieser Schaltfläche befindet sich die Haupt-Warenanzeige, umgeben von sieben Buttons für die Warengruppen. Wenn Sie eine Kategorie bestimmt haben, können Sie einzelne Güter aus der Liste in der linken unteren Ecke des Bildschirms wählen. Rechts daneben steht der Preis für das Produkt, die vorhandene Bezugsmenge in Tonnen, der Geldbetrag, den Sie im Augenblick besitzen (wenn überhaupt) und eine Prozentangabe über den Gewinn, den Sie erzielen würden, wenn Sie zu einem ortsüblichen Preis verkaufen. Befindet sich in der Spalte ein roter Wert, bedeutet das ein Verlustgeschäft.

Über diesem Informationsfeld finden Sie einen Abschnitt, der über Ihre momentane finanzielle Situation Auskunft gibt, über die Ladekapazität Ihres Schiffes, die Anzahl der freien Frachträume und die Chartergebühr. Wenn Ihr Kreditrahmen die Kosten für das Frachtschiff nicht abdeckt, wird er in Rot angezeigt. Es gibt außerdem eine Skizze des Frachtschiffs und einen Plan mit den Frachträumen, die entweder belegt oder leer sind. Wenn Sie Handelsgüter erwerben möchten, prüfen Sie, ob es Angebote gibt und klicken Sie dann auf den Button Kaufen und halten ihn gedrückt, wodurch der Bestand automatisch auf einen Ihrer Frachträume übertragen wird, bis das Lager, Ihr Geld oder der Platz aufgebraucht ist. Die Frachträume sind variabel nutzbar - Sie könnten zum Beispiel bei einem Schiff mit 500 Tonnen Fassungsvermögen und fünf Frachträumen in einen Frachtraum 500 Tonnen Güter laden, so daß vier Räume leer bleiben, aber nicht benutzbar sind, denn die Bruttokapazität des Schiffes ist bereits erreicht.

Wenn Sie Ihre Waren verkaufen möchten, klicken Sie auf einen beladenen Frachtraum (wenn vorhanden), klicken dann auf die Schaltfläche Verkaufen und halten sie gedrückt, wodurch der Bestand dieses Raumes automatisch zu den örtlichen Lagerhäusern transportiert wird. Bei diesem Vorgang sollten Sie Ihre Profite auf der rechten Seite im Auge behalten. Handelswaren können in Einheiten von einzelnen Tonnen ge- und verkauft werden: klicken Sie dazu nur einmal auf die Buttons Kaufen und Verkaufen. Wie bereits im Abschnitt über das Schwarze Brett erwähnt wurde, lassen sich Frachtschiff-Piloten pro Flug beim Start bezahlen - anders, als wenn man sie über das Kabinen-System anheuert; daher ist es äußerst wichtig, daß Sie noch ausreichend Credits haben, um die Gebühr zu zahlen. Andernfalls werden Sie durch das PAD gewarnt und erhalten so lange keine Starterlaubnis, bis bezahlt ist.

WAREN





KEIN FRACHTER VERFÜGBAR.
STANDARDSCHIFF MIETEN?

CREDITS 13.500

INDUSTRIELL	KOSTEN	KAUF TONNEN	VERKAUF TONNEN	GEWINN
Plasten	15	329	-	-
Ziegelzement	7	499	-	-
Titanlegierungen	11	396	-	-
Biopolys	22	130	-	-
Holz	7	345	-	-

NACHRICHTENBULLETINS

Während das Leben für den unerschrockenen Raumfahrer aufregend, glanzvoll, gefährlich und als Konsequenz ziemlich kurz ist, lebt die Mehrheit der Bewohner des Tri-Systems ein vorhersagbar eintöniges Leben (außer auf Hermes). Daraus entstand unweigerlich eine florierende Industrie, die sich zum Ziel setzte, die sensationellsten, tiefgehendsten und bizarrsten Neuigkeiten aus der ganzen Galaxis herauszusaugen und dem Konsumenten in Echtzeit in sein holophonisches Fühl-D zu schicken (eine Einrichtung, die zur Zeit leider nur dem privaten Anwender zur Verfügung steht; Sie müssen schon mit dem Text vorlieb nehmen).

Als eine Folge dieser rasenden Reporteraktivität ist es für jeden Bewohner des Tri-Systems recht einfach, bestens darüber informiert zu sein, was in den Welten so vor sich geht; aber es passiert genauso leicht, daß man vollkommen in gefühlsbetonte und doch völlig belanglose Nachrichten verstrickt wird. Aus diesem Grund erhielt das CCN das sogenannte "Nachrichten-Raster", das zum Wohle der vielbeschäftigten Reisenden nur solche Nachrichten an den Einzelnen weiterleitet, die als wichtig erachtet werden. Wenn das NR-Programm zum Beispiel einen Anwender als Händler einstuft, werden ihm Neuigkeiten mit potentiell nützlichen Information geschickt, wohingegen eine Dokumentation über das Paarungsverhalten der Karaktischen Miauschnecke wahrscheinlich abgefangen und unterdrückt wird.

Leider ist das NR-System noch in der Erprobungsphase, und von Zeit zu Zeit treten Abweichungen auf; die relativ grobe Einschätzung der Meldungen hat zur Folge, daß eine Handlung von Seiten des Anwenders - wie zum Beispiel eine Partie Tri-D-Billard - sehr gut dazu führen könnte, daß er Sportnachrichten erhält, was gar nicht nach seinem Geschmack ist. Bringt man diese Tatsache in Verbindung mit Werbeagenturen, wo Systemanalytiker zur Entwicklung von Reklame beschäftigt werden, die an einen möglichst flächendeckenden Kreis potentieller Verbraucher geschickt wird, kann man sich leicht vorstellen, warum man ab und zu absolut blödsinnige Sachen im Briefkasten findet.

Die Bedienung des Nachrichten-Servers ist ganz einfach - sobald Sie eine Meldung gelesen haben, klicken Sie auf ENDE und kehren zum Hauptmenü zurück.

NACHRICHTEN ZUM TAGE

Beißmäuse fressen sich durch!

Ein Bericht von Yohan Gert

Ein noch nie dagewesener Überfall der Hephaestanischen Beißmaus versetzt die Einwohner von Bex seit zwei Wochen in Angst und Schrecken. Örtliche Experten machen die ungewöhnlich feuchte Witterung für den Ausbruch der Plage verantwortlich. Worin auch immer die Ursachen zu suchen sind, fest steht, daß die Mäuse zu Tausenden ungehindert über die Straßen marschieren. Mit ihrem außergewöhnlich giftigen Biß und ihrem noch viel giftigeren Charakter haben diese manischen Säuger dafür



PERSÖNLICHES ZUGANGSVERZEICHNIS

DAS PERSÖNLICHES ZUGANGSVERZEICHNIS (PAD)

"Nicht Verlieren"

Für die meisten Personen erwies sich dieses kleine Handgerät als nützliche Errungenschaft für das tägliche Leben. Wie eine Art "Zusatzgehirn" aktualisiert, organisiert und führt Sie das PAD durch den Tag, bewahrt, überträgt und empfängt, wenn nötig, automatisch Informationen über Sie selbst und Sie betreffende Situationen. Wenn Sie das Kabinen-System betreten, befindet sich Ihr PAD ununterbrochen im Dialogmodus und überträgt und empfängt Daten.

Sie können das PAD an jeder beliebigen Stelle eines Planeten aktivieren, wenn Sie die Taste P drücken.

Das PAD hat fünf Bereiche:

STARTBILDSCHIRM

Wenn Sie sich nicht im Modus Automatische Transit-Karte befinden, erhalten Sie zuerst einen Start-Bildschirm mit dem PAD-Logo. Von hier aus können Sie das PAD über ENDE ausschalten oder mit einer der vier dreieckigen Buttons auf dem Bildschirm eine Funktion aufrufen. Mit denselben Buttons können Sie auch von einem Modus in den anderen schalten.

Das PAD ist außerdem ein mobiles Kommunikationsgerät, das Emails und Prompts vom CCN und Zivilbehörden empfängt, falls Sie zum Beispiel zu wenig Geld besitzen, um einen Frachtpiloten auszuzahlen.



TRANSIT KARTE

Damit Sie schnell und problemlos auf dem Planeten herumkommen, bietet der Modus Transit-Karte automatisch eine Zielfunktion an, wenn Sie einen Ort verlassen und gibt eine Auswahl der gegenwärtig erreichbaren Ziele vor. In vielen Fällen stellt das Gerät anhand der Daten des lokalen Netzes die Adressen von Personen oder Organisationen fest, die Sie vielleicht aufsuchen möchten. Es ist außerdem so klug, diese Orte wieder zu entfernen, wenn das entsprechende Geschäft erledigt ist.



STATUS LOGBUCH

SCHALTFLÄCHE OBEN MITTE

Dieser Abschnitt informiert Sie über den gegenwärtigen Stand der Dinge und eventuell zu erfüllende Missionsziele. Diese werden in der Reihenfolge ihrer Priorität angezeigt, wobei das wichtigste sofort angezeigt wird, wenn der Bildschirm erscheint. Weitere Ziele können über die Schaltfläche **NÄCHSTE SEITE** aufgerufen werden.

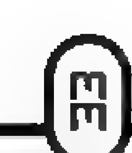


LADUNG

SCHALTFLÄCHE OBEN RECHTS

Hier wird Ihnen gezeigt, welche Handelsgüter Sie gegenwärtig besitzen, sowie das Frachtschiff, das Sie gechartert haben. Falls es nötig wird, sich dieser Sachen schnell zu entledigen, ohne dazu erst das CCN aufzusuchen, gibt es oben links auf dem Bildschirm eine Schaltfläche, über die Sie die gesamte Ladung zu ortsüblichen Preisen verkaufen und das gemietete Schiff wieder abgeben können.





SCHIFFSAUSRUESTUNG

SCHALTFLÄCHE OBEN LINKS

Die Anzeige informiert Sie, welches Schiff Sie gerade besitzen und über welche Ausrüstung es verfügt, jeweils mit entsprechendem Beschädigungsgrad. Spezial-Software, die Sie vielleicht angeschafft haben, wird ebenfalls angezeigt.



SCHALTFLÄCHE UNTEN MITTE

Hierüber steuern Sie, wie das PAD Informationen in Ihrer Umgebung erkennt und kontrolliert. Die beiden oberen Buttons ermöglichen Ihnen, bestimmte Zeitpunkte zu speichern und wiederherzustellen, wohingegen die beiden unteren als Ein-/Ausschalter dienen - je nachdem, ob Sie die dazugehörigen Elemente aktivieren möchten oder nicht.



SPIEL SICHERN

Um alle Daten eines bestimmten Zeitpunkts zu speichern, wählen Sie bei Spieloptionen diesen Bildschirm aus, klicken auf eine der zehn Titelzeilen und geben einen Namen ein. Betätigen Sie dann ENTER, um die Daten zu sichern.



SPIEL LADEN

Um die Daten eines bestimmten Zeitpunktes zurückzuerlangen, wählen Sie bei Spieloptionen diesen Bildschirm aus, klicken zur Auswahl auf eine der zehn Titelzeilen und aktivieren dann die Schaltfläche LADEN.




SEITE
36



Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6
52076 Aachen, GERMANY

